

Septembar br.1/godina 1/cjena 800 dinara.



AMIGA BILTEN



Specijalizovani casopis namjenjen vlasnicima
AMIGE

RJEC UREDNISTVA



UCIMO BASIC



ANIMACIJA



POZIV NA
SURADNJU



MUZICKI
PROGRAMI



SOFT CLUB



IGRE



PRAKTICNI
SAVJETI



075-215-092 075-216-044



Mulabecirovic Almir

Husetovic Elmir

S A D R Z A J

3.....	SADRZAJ
4.....	RIJEC UREDNISTVA
5.....	UCIMO PROGRAMSKI JEZIK I
7.....	TEST : AMIGA 500 , 2000
8.....	ANIMACIJA : DELUXE VIDEO
9.....	NAGRADNA IGRA, TOP LISTA
10.....	I G R E : DBELITERATOR
11.....	-II- : MENHATAN D.
12.....	-II- : CRYSTAL HAMMER
13.....	KORISNI SAVJETI
14.....	MUZICKI PROGRAMI: SONIX
16.....	SOFTWARE-CLUB
18.....	POZIV NA SARADNJU
19.....	M A L I O G L A S I

1.9.1988 TUZLA

TIRAZ 300

PRIMJERAKA

Uredništvo , stampa , tekstovi:

MULABECIROVIC ALMIR , HUSETOVIC ELMIR

Pretplata , pitanja , sugestije , prijedlozi , Software-club :

MULABECIROVIC ALMIR
AMIGA BILTEN
A.Herljevicica 5
75000 TUZLA
075 215-092

HUSETOVIC ELMIR
AMIGA BILTEN
A.Herljevicica 37
75000 TUZLA
075 216 044

R I J E C U R E D N I S T V A

Kao što vidite pred vama je prvi broj AMIGA Biltena koji je pokrenula grupa mladih entuzijasta iz Tuzle.

Razlog stvaranja Biltena kao što i sami znate je nedostatak informacija u našim računarskim časopisima o računaru koji u Jugoslaviji postaje sve popularniji i rasprostranjeniji. Po našem mišljenju ovaj Bilten je neophodan izvor informacija za svakog vlasnika Amige jer iz gore navedenih razloga mnogi "Amigasi" svoj računar ne koriste u namijenjene svrhe a samim tim ga odmah dovoljno i ne poznaju. Rezultat svega toga je razočarenje u mogućnosti kupljenog i ne tako jeftinog računara koji po reklamnim prospektima nudi mnogo ali samo onima koji znaju da ga upotrebe. Sa ovim ne želimo uvrijediti mnoge novopečene vlasnike računara kojima on služi samo za igru što potvrđujemo time da će i za njih biti dosta korisnih informacija o novim i starim zabavnim programima čiji će opisi zauzimati nekoliko stranica našeg i Vaseg Biltena.

Sada nekolicu riječi o uslovima nabavke i isporuke Biltena koji će redovno izlaziti iz stampe svakoga mjeseca.

Kao što vidite prvi broj je stigao Vama i još mnogim vlasnicima Amige besplatno kako bi Vas informisali o onome što nudi i o svemu što će te od sada moći naći na stranicama lista. Svako ko sada drži list u rukama sigurno će se odmah zapitati koliko će koštati jedan primjerak i na koji način i kada će biti isporučivan. Kao što je već naglaseno list će izlaziti jednom mjesečno u približnom tirazu sa oko 300 primjeraka i cijenom od 800 din po primjerku. Iskreno se nadamo da će se tiraz AMIGA Biltena iz mjeseca u mjesec povećavati što će odmah prouzrokovati i sniženje cijene.

U slučaju da se zapitate da li nešto ovako vrijedi 800 din. odmah će moći vam dati slijedeći primjer. Naše računarske revije kao što su SVIJET KOMPJUTERA ili MOJ MIKRO na svojim stranicama u boji i kvalitetnoj štampi nude mnoštvo informacija za cijenu od preko 2000 din. koju plaćaju mnogi vlasnici Amige da bi unutar toga izdanja našli na jedan ili nijedan interesantan članak o njihovom računaru. Plaćajući Bilten samo trećinom cijene specijalizovanih računarskih revija dobijate mnoštvo korisnih informacija koje će te sigurno veoma teško naći na jednom mjestu i to u SH-HS izdanju. Za novac koji ćemo dobiti u slučaju da pošaljemo cijeli tiraz zaradimo tek toliko da pokrijemo osnovne troškove štampanja, kopiranja i PTT troškova. U slučaju da se još uvijek u nedoumici oko cijene izračunajte koliko nas koštaju sve obaveze koje moramo platiti da bi samo izdali jedan časopis. Ako ste se odlučili da redovno uzimate Bilten predlažemo Vam da iskoristite prednost tromjesečne pretplate koja iznosi 2200 din. kako bi se osigurali od mogućih poskupljenja u narednim izdanjima te kako bi sebi obezbijedili siguran izvor informacija. Za svakoga pretplatnika koji šalje novce za pretplatu imamo i poklon tj. **pet besplatnih programa** po Vasem izboru iz priloženog kataloga.

P O S E B N A P O G O D N O S T
Razumljivo je da od novca dobijenog za časopis nemožemo u potpunosti pokrivati troškove a samim tim i poboljšati kvalitet časopisa te uvodimo specijalnu pogodnost objave MALIH OGLASA koje će isključivo citati svi vlasnici AMIGE širom YU. Detaljnija uputstva na stranicama MALIH OGLASA.

UČIMO PROGRAMSKI JEZIK

Od mnoštva programskih jezika koje je moguće naći na našem "piratskom trzistu" u prvih nekoliko brojeva Biltena odlučili smo da uopšteno predložimo način rada u jednom od najlakših i najpopularnijih.

BASIC kao programski jezik na gotovo svim računarima ne nudi mnogo za rad ali u svim opštim slučajevima on je prva preporučena stepenica u savladavanju složenijih programskih jezika. Poznato je da BASIC kao programski jezik obično podržava sve mogućnosti računara tj. omogućava rad sa grafikom zvukom i drugim osnovnim operacijama koje je računar u mogućnosti da ispuni ali u većini visih programskih krugova nije omiljen jer se smatra čistim početničkim znanjem.

Rijec BASIC je skraćenica nastala od niza engleskih riječi (Beginners Allpurpose Symbolic Instruction Code) koje bi u slobodnom prevodu značile početnički instrukcioni kod. Amiga BASIC koji se smatra jednim od najjačih BASIC-a na većini računara sadrži veoma veliki broj naredbi koje omogućavaju rad sa Amiginom grafikom, zvukom pa čak i govorom. Naredbe unutar Basica se zadaju putem određenih skraćenica Engleskih riječi čiji bi prevod odgovarao funkciji koja je računaru zadata tako da se spomenute naredbe veoma brzo pamte i savladaju. Unutar AmigaBasica postoje dva načina zadavanja naredbi odnosno iz direktnog i list moda. Zadavanjem naredbi iz direktnog moda računar ih trenutno izvršava dok zadavanjem naredbi u LIST mode vrši se stvaranje Basic programa. Već će te po samom učitavanju Basica primjetiti dvije ekranske cijeline koje označavaju prostor za zadavanje naredbi u direktnom modu (lijevi dio ekrana) i prostor u

kojem se zadaje niz naredbi koje koriste u procesu stvaranja programa (desni dio ekrana unutrašnjost prozora LIST).

Prije nego li počnemo objasnjavati bilo koju naredbu moramo naznačiti da se u direktnom modu zadaje samo jedna naredba koju obično koristimo za pokretanje napravljenog programa ili nešto slično. U daljnjim objašnjenjima svi programi koji slijede ukucavate u unutrašnjost prozora LIST a pokrećete ih iz direktnog moda zadavanjem naredbe RUN i pritiskom na taster (ENTER). Manipulisanje i prelazak iz komandnog u LIST prozor i obrnuto vrši se posredstvom misa i to na slijedeći način. Pointer (strelica koju pokrećete misom) se može slobodno kretati po obje cjeline ekrana te u slučaju da recimo želite zadati naredbe iz komandnog moda strelicom prelazite na lijevi dio ekrana i pritisćete lijevi taster. Proces prebacivanja u prozor LIST je isti. Po pritiskanju tastera kursor (oznaka putem koje vidite poziciju slova koja će biti napisana) premješta se iz prozora u prozor i daje vam do znanja u kojem modu možete da radite.

STVARANJE PROGRAMA

Da bi shvatili proces stvaranja programa potrebno je da primjere koji idu uz objašnjenja naredbi pravilno ukucavate u računar i da pogledate na koji način rade kako bi brže shvatili i "svarili" proces koji se naziva programiranje. Kao što je napomenuto sve programe ukucavate u prozor list i poslije svake završene linije pritisćete taster Return.

PRVI SUSRET SA PROGRAMIRANJEM

Prije svih objasnjenja o svrsi i nacinu na koji se koriste Basic naredbe zelimo da ukucate slijedeci program kako bi potvrdili ono sto ste dosada procitali i kako bi se navikli na prekucavanje programa. Unutar prozora LIST unesite slijedece:

```
LET A=5*3:LET B=5+2
REM ***** UCIMO BASIC *****
PRINT "BROJ A JE";A;" BROJ B JE";B
END
```

Kada ste zavrшили pravilno unosenje programa na vec gore objasnjen nacin predjite u komandni prostor i otipkajte naredbu RUN koja ce pokrenuti unijeti program. Podrazumjeva se da se poslije svake unesene linije u LIST prozoru ili unesene naredbe u komandnom prozoru pritiska taster RETURN.

PROGRAMSKE CIJELINE

Tokom programiranja u Basicu veoma cesto ce vam zatrebati ponavljanje neke naredbe ili citave programske cijeline koja izvršava odredjen zadatak unutar programa. Da bi se sacuvali nepotrebnog prekucavanja istog skupa naredbi vrsimo stvaranje odnosno obilježavanje odredjenog dijela programa cime vrsimo stvaranje jedne programske cijeline. Takav dio programa koji smo oznacili i koji ce mo koristiti nekoliko puta u izvršenju programa programerskim zargonom se naziva RUTINA.

Obilježavanje programskih cijelina unutar Basica moguće je na dva nacina. Prvi je postavljanje rednih brojeva ispred svake linije:

```
10 PRINT "ZDRAVO"
20 GOTO 10
```

ili davanjem imena odredjenim programskim cjelinama:

AMIGA BILTEN 6

```
RutinaA:
PRINT "ZDRAVO"
GOTO RutinaA
```

Poslije startovana oba programa primijeticete da imaju istu funkciju i rade na isti nacin ikao su pisani razlicito. Ovakav nacin programiranja odnosno oznacavanja cijelina slovima i brojevima jedino je moguc u Amiga Basicu jer sam prevodilac (kompajler) ne vodi mnogo racuna o strukturi programa. Posto vidimo da je na oba nacina omogucen rad izbor na koji ce nacin vrsiti stvaranje cijelina ostaje na programeru. Moj licni prijedlog je da se programiranje vrsi putem oznacavanja cijelina slovima i to:

1. Pri koristenju rednih brojeva linijama programa dajemo prioritet (odredjen broj) te u slucaju da unutar programa imamo veliki broj linija programer mora voditi racuna o pravilnom slaganju tih brojeva.

2. Veoma tesko se snalazi u mnoštvu programskih linija iz toga razloga sto nekada iz nje nemozemo odmah vidjeti unutar koje se rutine nalazi.

3. U slucaju ispustanja neke naredbe nemoguće je napisati unutar programske linije sa rednim brojem recimo:

```
10 PRINT "X"
20 GOTO 10
```

Zaboravljena naredba koju zelimo ubaciti izmedu 10 i 20.

```
PRINT "Z"
```

Nemoguće je napisati pod rednim brojem 15 jer je racunar nece staviti na zeljeno mjesto vec ce izjaviti gresku. Jedini nacin da se ta linija ubaci je pravljenje prostora izmedu gore vec dvije napisane naredbe (linije) sto bi bio jako mukotrpan posao da se zaboravi veci broj naredbi.
NASTAVICE SE...

Dugo smo bili u dilemi da li da pisemo stvari koje gotovo svaki vlasnik Amige zna, ali poslije krace nedoumice odlucili smo da jos jedanput napisemo nesto o Amiginim karakteristikama, mogucnostima i manama. Ovaj tekst posvecen je Amigama 500, 1000 i 2000 posto se nalaze u proizvodnom programu COMMODOREA.

AMIGA 500 je konceptirana tako da se u jednoj kutiji nalaze združeni racunar, tastatura i disketna jedinica. Uredaj za napajanje je odvojen kao i kod dosadasnjih modela Commodoreovih racunara. Dimenzije racunara su 47x32x6cm. Commodore u svome proizvodnom programu nudi dva monitora uz amigu i to: A1081 i A1084 oba monitora su veoma slicna ali o tome ce jos biti rijeci. Paljenje racunara se vrši na uredaju za napajanje a o tome vas obavjestava crvena LED (Light Emitting Diode) dioda smjestena na desnoj strani racunara (POWER). Odmah ispod nje se nalazi zelena LED dioda koja vas obavjestava o radu diska. Tastatura je profesionalna mehanicka u Americckoj verziji sa 94 i Evropskoj sa 96 tastera. U Amigu 500 ugradena je dvostrana disketna jedinica od 3,5 inča formatiziranog kapaciteta od 880 K.

Monitor A1081 posjeduje sve ulaze potrebne korisniku. Standardni EURO konektor služi za prikljucivanje analognog RGB signala sa amige zajedno sa zvukom. Na monitor moze da se prikljuci i digitalni RGB koji upotrebljava IBM PC i kolor video signal sa zvukom. To znaci da monitor mozete da upotrebljavate kao i televizor ako imate video rekorder.

Posebna pogodnost kod monitora A1081 je da su sva moguca podesavanja slike i tona ostavljena na prednjoj strani tako da mozete podesiti sliku kakvu zelite bez ustajanja od stola. Sa prednje strane monitora se nalazi i prebacivac za iskljucivanje crvenog i plavog elektronskog topa cime dobijate verziju zelenog monitora. Dijagonala ekrana kod A1081 je 14 inča a velicina tacke 0,39 mm uz frekvenciju obnavljanja ekrana od 50 Hz.

Na lijeve strane racunara postavljen je poklopac koji stiti prostor namjenjen prosirenju. Na racunaru postoji jos jedan takav otvor koji se nalazi sa donje strane kucista racunara i takode služi za prosirenje sa satom realnog vremena.

Ukratko cemo ponoviti Amigine graficke mogucnosti. Amiga posjeduje 12-bitnu paletu boja sto joj omogucava 4096 razlicitih nijansi. Graficki cip Denise ima 32 kolor registra i omogucava prikazivanje sledecih grafickih rezolucija: 640x256 sa 16 boja iz palete od 4096, 320x256 sa 32 boje iz palete od 4096 i 320x256 sa 32 ili 64 boje te specijalnim hold and modify nacinom koji omogucava prikazivanje 4096 boja istovremeno u rezoluciji 320x256. Svi graficki nacini su dostupni u isprepletenom nacinu gdje je vertikalna rezolucija povecana na 512 tacaka a brzina obnavljanja ekrana je u tom slucaju 25 Hz te ekran treperi. Sprezavanje ovoga nepozelnog treperenja moze da se spreci kupovinom posebnih monitora koji imaju vecu kolicinu fosfora na ekranu a takvi monitori su se odskora pojavili na Evropskom trzistu.

ANIMACIJA

DELUXE VIDEO (1. DIO)

Svaki vlasnik Amige je vjerovatno jos i prije njene kupovine saznao za izvanredne sposobnosti koje nudi (grafika, zvuk, animacija itd). U ovome i narednim brojevima biltena objavicemo niz clanaka o animaciji jednoj od jacih Amiginih strana. Serijom clanaka o animatorima predstavice vam sve animatore koji se mogu naci na nasem trzistu. Kao sto i sami znate animatori su programi koji omogucavaju stvaranje racunarske animacije bez nekog programerskog znanja. Uvodeci vas u rad sa Amiginim animatorima pruzicemo Vam mogucnost da sami stvarate animirane skeceve ili cak mini crtane filmove.

Prvi program za animaciju kojeg predstavljamo je DELUXE VIDEO.

Program se u originalnoj verziji sastoji od tri diska. To su :

- DELUXE VIDEO (osnovni disk)
- DELUXE VIDEO PARTS
- DELUXE VIDEO PLAYER

Prvi osnovni disk sluzi za stvaranje scenaria animacije odnosno tu odredujete sta ce te animirati i na koji nacin.

Parts sluzi za animiranje vlastitih likova i slicica koje ste sami nacrtali u nekom grafickom programu recimo DELUXE PAINT-u. Na koji nacin se to radi pisacemo u drugom dijelu nase skole animacije u biltenu broj 2.

Treci a ujedno i poslednji disk sluzi za pregledanje animacije koju ste napravili i na tom disku se ujedno nalaze i demonstracije.

A sada nacin na koji se animira:

Od tri diska sto ste ih dobili uzmite osnovni disk i ucitajte ga. Na ekranu ce vam se pojaviti ikonice od kojih ce te Vi misem kliknuti ikonicu na kojoj se nalazi nacrtana kamera.

Po njenom ucitavanju na ekranu ce
AMIGA BILTEN 3

pojaviti meny sa dva kvadrata obiljezana sa SCENE i DVIDEO.

Pritiskom na desno dugme pri vrhu ce te dobiti menije "PROJECT , EDIT , SCENES , PARTS i OPTIONS". Nemojte puno razbijati glavu o njihovom znacanju jer ce mo kasnije obraditi svakoga pojedinačno.

Sada dovedite strelicu od misa do kvadrata na kome nise SCENE i pritisnite lijevo dugme misa. Na ekranu ce vam se pojaviti novi ekran sa nova dva mala kvadratica u lijevom gornjem uglu. Stanite strelicom na onaj veci i pritisnite dugme. Ne pustajuci dugmeta povucite misem na dole i povucite kvadratic nize, Sada ga pustite i na ekranu ce se pojaviti meni sa sledecim opcijama: "BACKGROUND , MUSIC , SOUNDS , FOREGROUND , PICTURE , TEXT LINE , CONTROL , OBJECT i POLYGON TEXT". Da bi ste napravili prvu animaciju pokazacemo vam jednostavan primjer. Pritisnite na opciju POLYGON TEXT i pred vama ce se pojaviti prozor sa nekoliko novih opcija. Kliknite misom na otvor ispred kojeg pise text i napisite nesto. Zatim pritisnite return(enter) i ako zelite podesite slova pomocu niza opcija koje se ispod nalaze. Nakon toga pritisnite ok. i pred vama ce se ponovo pojaviti prvi meni. Sada spustite drugi kvadratic na isti nacin kao i prvi ali tako da se njegova strelica poklopi sa linijom prvoga. Dodite sada na njega i pritisnite misem te ce te ponovo dobiti meni sa sledecim opcijama: "APPEAR , MOVE TO , SIZE , DIS APPEAR , STEMP i ROTATE TO".

NASTAVLJA SE...

=====

N A G R A D N A I G R A U K O J O J S V I D O B I J A J U

=====

Kao što vidite pokrenuli smo mini nagradnu igru jer jedan list ne bi bio to što jeste da je nema. Od sada će mo i u narednim brojevima biltena imati nagradne zadatke za naše čitaoce ali prednost nagradnih igara AMIGA biltena je što svaki čitalac koji tačno odgovori na zadano pitanje ima obezbjedenu nagradu. Istina nagrade su skromne ali za početak ne možete očekivati od lista kao što je nas više. Sa eventualnim rastom tiraža rasti će i obim igre a samim tim i fond nagrada.

PROPOZICIJE:

U igri mogu da učestvuju svi čitaoci biltena koji do 20. u mjesecu pošalju nas kupon na datu adresu. Svi oni koji su tačno odgovorili automatski su sebi obezbjedili nagradu i usli u zdrijež za izvlačenje glavne nagrade.

Nagrade su u vidu programa i besplatne pretplate na naš bilten. MOLIMO SVE ČITAOCE DA UZ PRILOŽENI KUPON GLASAJU ZA TRI PROGRAMA SA NAŠE MINI TOP LISTE.

NAGRADE:

-Svi čitaoci čija imena objavimo u sledećem broju odnosno svi oni koji su tačno odgovorili dobijaju tri najnovija programa besplatno na vašim disketama

-Iz grupe čitalaca koji su tačno odgovorili izvlaćimo trojicu koji dobijaju besplatno prvoplasirani program sa naše mini top liste igara na našoj disketi i tri naredna biltena besplatno

NAGRADNO PITANJE:

KOJE GODINE JE PROMOVISANA AMIGA:

1 9 . .

ODGOVORE SALJITE ISKLJUCIVO NA DOLE PRILOŽENIM KUPONIMA ZALIJEPLJENIM NA DOPISNICU DO 25. U MIJESECU.

M I N I T O P L I S T A

Dvije vam prilazemo i0 predloga za mini top listu programa za koje će te glasati zajedno sa kuponom nagradne igre. Možete glasati samo za tri programa.

PREDLOZI:

-INTERCEPTOR F-16
-VAMPIRE'S EMPIRE
-OBELITERATOR
-B M X SIMULATOR
-DRUID II
-BARBARIAN
-MIKE THE MAGIC DRAGON
-STAR WARS
-INDOR SPORTS
-CAPONE

K U P O N

ODGOVOR: 1 9 . .

MINI TOP LISTA PREDLOZI:

1).....
2).....
3).....

I G R E

OBELITERATOR

Godina 2017 planeta zemlja je kao i mnogo puta do sada u opasnosti. Naravno tu je i nas heroj koji ce da je spase. Ovoga puta vi se nalazite u ulozi fantasticnog OBELATERATORA poslatog na platformu koja kruzi iznad nase planete. Vas cilj je da pronadete pet vitalno vaznih predmeta, unistite platformu i naravno izvucete zivu glavu. Igru pocinjete naoruzani sa obicnim laserskim pistoljem i jednim punjenjem metaka ali vremenom ce te naici i na ostala oruzija.

Platforma se sastoji od 77 prostorija. Grafika je uradena dobro sa mnoštvom detalja koji poboljšavaju opšti utisak o igri. Zvuk je takode na nivou ali jedina zamjerka koju bih mogao uputiti programerima PSYGNOSISA je animacija koja je kao i u njihovoj prvoj igri BARBARIAN losa.

A sada nekoliko savjeta o samoj igri:

Preporucujem vam da odmah po pocetku igre pocnete crtati prostorije po kojima se krecete. Time ce te sebi olaksati posao na kraju kada sakupite sve predmete i krenete do broda pomocu kojeg ce te pobjeci sa platforme. U toku igre nailazicete na prolaze koji su crne boje to su teleporti koji vas prebacuju u ostale dijelove broda.

Koristite snimanje statusa odnosno mijesta i položaja na kome se nalazite. Snimanje se vrši na mjestima koja su po izgledu slična liftu i takode razbacana po lavirintu. Jos jedna prednost mijesta za snimanje statusa je i ta sto vam obnavljaju dragocijenu energiju. Platforma obiluje najrazlicitijim bicima koja nastoje da vas sprijece u izvršenju vasesg zadatka.

AMIGA BILTEN 10

Svi neprijatelji se ne mogu unistiti istim oruzijem te ce te sami morati otkrivati potrebne vrste oruzija. Reci cu Vam samo ovo da se ipak naj veci broj bica moze unistiti sa laserskom puskom koju ce te pronaci u jednom od donjih dijelova platforme.

Za one koji jos ne znaju svo znacenje ikonica pomocu kojih se upravlja slijedi objasnjenje.

Mislim da prve cetiri ikonice ne treba posebno objasnjavati one sluze za navodenje sprajta. Peta i sesta ikonica sluze za teleportovanje dok se ostale tri koriste u borbi. Pritiskom na space dobijate drugi ekran gdje se nalaze podaci o poenima, energiji, oruziju i skupljenim predmetima.

Igra postaje sve popularnija na zapadnom trzistu sto je razumljivo jer programi ovoga tipa ma koliko ih bilo uvijek iznova imaju svoje pristalice.

Na piratskom YU trzistu kruzi verzija OBELATERATORA sa (SCA) ili (BYTE BANDIT) virusom koji posebno ovu igru veoma lako moze "prozdrati" ali se on kao sto znate moze otkloniti bez problema sa ODINOVIM Virus killerom.

Cijena igre u SR NJemackoj je 98 DEM a mozete je naci u svim prodavaonicama softwara, kod pirata ili ga mozete poruciti od nas u verziji sa mapom. (075) 215-092

G R A F I K A.....	9
S C E N A R I O.....	8
Z V U K.....	9
A N I M A C I J A.....	6

I G R E

MANHATTAN DEALERS

BRONX taj dobro poznati dio NEW YORKA u kojem cvijeta kriminal, ubistva i rasturanje droge. Vi se nalazite u ulozi inspektora Harryja koji ima cilj da proceslja podrucije sredi ulicne kavgadije i oduzme drogu svima onima koji je posjeduju. Zadatak je težak a od oruzija imate samo dobru volju i pesnice.

Ovim sadrzajem pocinje do sada malo neobicna igra nove firme SILMARILS. Cilj igre je kao sto ste mogli vec procitati uzeti drogu od svih razbojnika koji se slobodno kreću po ulici.

Igru pocinjete ispred jedne stare zgrade mracnog Bronxa. Tu ce te naici na prvoga razbojnika koji ce nastojati da vas pretuce ali ce te ga moci bez nekih vecih problema pobijediti. Udarci se vrse pomocu dugmeta i razlicitih pravaca na palici. Posto ste savladali prvoga razbojnika sidite u podrum koji se nalazi lijevo a tamo ce te naci vasu sledecu prepreku to je voda bande obucen u nacisticko odijelo i naoruzan motornom pilom. Sa njim ce te imati nesto vise problema a posto ste ga savladali povucite palicu nadole i pritisnite dugme cime ce te uzeti drogu koju je posjedovao. Izadite iz podruma i krenite desno. Na slijedecem ekranu vas ocekuje sledeci razbojnik naoruzan nozem a inace takode jedan od nosilaca droge. Prije nego ga savladate preporucio bih vam da obratite paznju na lijevu stranu ekrana iz koje se obicno pojhavljaju novi banditi na motorima. Oduzevsi drogu i razbojniku sa nozem krenite jos jedanput lijevo i tu ce te naici na zgradu ispred koje se nalazi bure u kome se spaljuje droga. Na prozorima zgrade vas ocekuju novi razbojnici koji vas ometaju -

ciglama. Sacekajte da zavrse bacati a onda pridite buretu i pritisnite dugme na palici za igru. Ovim postupkom spaliti ce te drogu i obnoviti svoju energiju. Sada je vrijeme da krenete po preostali dio droge. Vratite se dva skriva lijevo na pocetni ekran i sa tog mijesta krenite dalje lijevo. Na prvom sledecem ekranu nemojte zastajati a kada dodete na ekran pregraden zicom sacekajte da vam pride bokser kojeg ce te savladati i oduzeti mu drogu. Prodite iza zice na sledeci ekran i savladajte "barsku damu" koja vas tu ocekuje. Zadjite iza zgrade i u Kineskoj cetvrti savladajte ninju a potom udite u hram i rijesite se karatista. Potom uzmite drogu koja je ostala iza mrtvih karatasa i vratite se nazad. Na posljednjem ekranu prije pocetnog sredite crncu sa motkom uzmite njegovu drogu i vratite se do bureta gdje ce te spaliti sve sto ste sakupili. Ovim ste zavrшили prvi nivo. Dalje igranje ostavljam vama.

G R A F I K A	9
S C E N A R I O	9
Z V U K	8
A N I M A C I J A	9

I G R E

CRYSTAL HAMMER

U poplavi igara tipa ARKANDID koje su preteca starog "zida" koji se pojavio jos na legendarnom spectrumu izdvojio bih dvije, koje po kvalitetu prednjace u odnosu na ostale. To su igre Crystal Hammer i CRACK. U ovom broju AMIGA Biltena predstavicemo Hammera a u jednom od narednih Crack.

Ideju igara ovoga tipa znate, treba odbijati lopticu i porusiti sto veci broj cigli. Igra posjeduje veliki broj pomagala ali naravno tu su i razlicita "smetala" koja vam samo otezavaju posao.

Sve cigle se nemogu unistiti iz prvoga pogodka lopticom dok se neke pri dodiru sa njom spustaju prema vama. U zavisnosti od njihove boje Vi ih morate hvatati ili se izmicati od njih.

CRVENA-dobijate laser koji vam omogucava da unistavate cigle bez loptice

SIVA -vam oduzima zivot

ZUTA -usporava lopticu

PLAVA -povecava vas duplo sto olaksava odbijanje loptice

RUZICASTA-prebacuje vas u sledeci nivo

BRADN-dobijate dodatni zivot

ZELENA-dobijate jos dvije loptice

Jos jedna od pogodnosti, kada sakupite 10000 poena dobijate mogucnost nastavka igre na onome mjestu gdje ste stali.

Igra posjeduje 99 nivoa nakon cega sve krece iz pocetka ali ubrzano.

Napomenuo bih jos odlicno uraden digitalizovani zvukodbijanja metala od staklo koji vas prati kroz igru. Cijena igre u SR Njemackoj se krece oko 75 DEM sto naravno i nije toliko pouzdan podatak jer svi prodavaci Softwarea nedijele ista misljenja o kvalitetu i vrsti ovakvih zabavnih programa.

AMIGA BILTEN 12

Igru mozete nabaviti i kod
SOFTWARETEKE AMIGA BILTENA.

GRAFIKA..... 9

SCENARIJ..... 7

ZVUK.....10

ANIMACIJA..... 9

K O R I S N I S A V J E T I

Svako pri dužem korištenju računara dolazi do određenih korisnih zaključaka koji mogu u velikoj mjeri pomoći pri radu. Pošto smatramo da će ovaj Bilten uzimati dosta početnika a naravno i mnogo "starih vukova" nadamo se da će svako za sebe naći koristan savjet. Slijedi nekoliko savjeta koji su nastali iz sopstvenog iskustva svih članova redakcije.

KORISTENJE DISKETA

Svi korisnici Amige pa čak vjerujemo i oni još "zeleni" znaju da Amigin disk drajv vrsi dvostrani zapis sa duplom gustoćom takozvani **DOUBLESIDE DOUBLEDENSITY**.

Samim tim zaključuju mnogi da su potrebne dvostrane diskete sa oznakom (DDDS ili 2DD) koje se prodaju po cijeni oko 40-60 DEM dok one jednostrane od 25-30 DEM i negledaju. Takav način razmišljanja nije pogodan jer se jednostrane diskete (SSDS ili 1DD) ponašaju potpuno isto kao i dvostrane. Pitajte se zašto su onda zašto tolika razlika u cijeni a jedini logičan odgovor je "nasamariti sto više laika koji su tek kupili računar". Probajte koristiti jednostrane diskete pa sami sebi dokažite da su sasvim toliko korisne kao i dvostrane.

TRAKE ZA STAMPAC

Mnogi vlasnici bilo kolor bilo jednobojnih stampaca muku muče sa trakama koje se kod nas veoma tesko nalaze. Van granice ih naravno ima ali sa paprenom cijenom tako da poslije određenog vremena zaljubljeni pisac ostaje sa blijedim otiskom slova i grafike tjeseći se da će doći

bolja vremena.

Ta vremena su zaporavo već dosla stvaranjem trake za običnu pisacu masinu ali niko na to još nije ni pomislio.

Sirina trake za masinu odgovaraće svim stampacima bilo u boji bilo jednobojnim i daveće odličan otisak crnih slova i grafike kod jednobojnih dok samo crnih slova kod kolor stampaca.

Proces prebacivanja trake je jednostavan. Otvorite kertridz sa starom trakom izbacite je van i unutar kertridza putem zupčanika koji vuku traku uvucite crnu traku za pišće masine. Pazljivo krajeve spojite cijanidnim ljpilom i riješili ste problem otiska "svježih" crnih slova bar mjesec dana.

BEZOBRASNI VIRUS ???

Već gotovi svi vlasnici Amige više i ne vode računa o BYTE BANDITU ili SCA virusu jer na našem piratskom trzistu kruže razne iznamljene ubice, a postoji i još jedan odavno provrjeren narodni lijek "POWER ON-OFF".

Pri korištenju ovog drugog treba voditi računa da računar ostaje najmanje isključen 5 sec. jer se memorija veoma sporo briše tako da nevaljali "stvor" ostaje u memoriji.

Ni sam ovome nisam vjerovao jer sam računar palio i gasio u roku jedne sekunde po sistemu "klik klik" pa sam bio začuđen zašto jadni VIRUS KILLER ne radi. Po svemu sudeći bolje sačekati 5 sekundi nego razmnožiti "stetocinu".

=====

PREDSTAVLJAMO MUZICKI PROGRAM

=====

AGIS SONIX (1. DIO) (IZEDINI)

Amiga racunar vrhunskih sposobnosti posjeduje cetiri tonska generatora koji mogu proizvesti zvuk studiskog kvaliteta. Problem koji se pri tome javlja je neadekvatna iskoristenost Amiginih muzickih sposobnosti. Od svih dosada napravljenih muzickih programa nijedan ne iskoristava ni 50% njenih mogucnosti.

Od sada ce te uvijek na ovim stranicama Amiga biltena moci citati o muzickim programima za vasu prijateljicu.

U ovome i narednom broju predstavicemo Vam program AGIS SONIX firme AGIS DEVELOPMENT.

Iako nesto stariji to je po mom misljenju jos uvijek jedan od najboljih muzickih programa na nasem piratskom trzistu.

Program kruzi po trzistu sa verzijom od dva diska jer se na jednom nalazi program a na drugome muzicki primjeri.

Posto ste ucitali program pred vama ce se pojaviti pocetni (SCORE) meni. Na ekranu ce te primjetiti nacrtanu notnu tabelu a ispod nje sve moguće vrste pauza i nota koje postoje u muzici.

Cim ucitate program u njemu se nalazi određen instrument koji mozete isprobati jos iz pocetnog SCORE menija pritiskom na Amiginu tastaturu. Ukoliko zelite da vam racunar odsvira neku melodiju po notama strelicom od misa dodite do zeljene note pritisnite dugme (cime ce te je uzeti) a potom je odnesite na zeljeno mjesto na notnoj skali i pritisnite dugme a nota ce ostati zapisana na tom mjestu na skali.

Na taj nacin mozete prepisivati odredene melodije a Amiga ce vam ih rado ponoviti. Naravno oni koji znaju komponovati ne moraju da

prepisuju melodije. Posto zavrсите upisivanje melodije u notnu ljestvicu dovedite strelicu od misa do kvadratica na dnu ekrana u kome pise PLAY i pritisnite lijevo dugme na misu. Ubrzo zatim ce te cuti sta ste uradili.

Ispod kvadratica PLAY postoje jos dva i to STOP i REPEAT. Prvi služi za zaustavljanje vec pokrenute pjesme a drugi za njeno uzastopno ponavljanje sve dok ga vi ne zaustavite.

U lijevom donjem uglu nalaze se potenciometri za jacinu tona, period, basi visoki tonove. Ukoliko niste zainteresovani za komponovanje i prepisivanje melodija pritisnite desno dugme na misu i drzite ga pritisnutoga. Za to vrijeme ce se u gornjem dijelu ekrana pojaviti opcije SCREENS, PROJECT, EDIT i OPTION. Dodite do opcije project ispod koje ce se pojaviti podmeni sa: NEW, LOAD, SAVE, SAVE AS, REVERT, DELETE, ABOUT S. i QUIT. Ukoliko zelite da ucitate neki od gotovih primjera dodite na LOAD i pustite dugme. Ubrzo zatim pred vama ce se otvoriti prozor sa imenima vec gotovih melodija pritisnite lijevom dugmetom na zeljenu melodiju i ona ce se ucitati. Nakon toga pritisnite PLAY i uzivajte u prelijepom zvuku vec uradjene kompozicije.

Osim SCORE menija imate na raspolaganju i ostala dva i to: INSTRUMENTS u kome mozete podesavati i stvarati odredjen zvuk ili pak ispravljati zvuk vec koriscenog instrumenta. Drugi meni nosi naziv KEYBOARD koji Vam na ekranu iscrtava Amiginu tastaturu i raspored nota po tasterima.

Keyboard opcija je namijenjena za pomoc pri sviranju uz Amiginu tastaturu, ukoliko nemate originalnu klavijaturu koja se moze uzeti u SR NJemackoj za oko 100 DEM.

Pritiskom na desno dugme misa u Keyboard meniju dobijate dvije opcije: VOLUME i INSTRUMENTS.

Opcija volume vam služi za pojačavanje zvuka instrumenata pomocu kojih svirate na Amiginoj tastaturi.

Druga opcija INSTRUMENTS koristi se za promjenu vrste instrumenta sa kojim zelite da svirate ili sa kojim se koristite u score meniju gdje upisujete kompoziciju koja treba da bude odsvirana sa tim instrumentom.

Spisak instrumenata kojima se mozete koristiti je dugacak stoga cu vam reci da je vecina instrumenata odlicna kopija originala pri cemu bih posebno istakao odlicne bubnjeve, elekticnu gitaru i orgulje koje se ne razlikuju od pravih.

Jos jedna od prednosti SONIX-a je ta sto imate mogucnost pravljenja sopstvenog zvuka u INSTRUMENTS skrinu. Ova sposobnost karakteristicna je za sintisajzere.

Po mogucnostima program AEGIS SONIX se po mogucnostima nalazi na prelazu izmedu YAMAHINE DX-7 i elektricnog klavira.

Osnovni SCORE meni nudi vam jos niz opcija pomocu kojih mozete da olaksate sebi rad sa programom.

Meni PROJECT nudi sledece opcije: NEW služi za ponistavanje unijete kompozicije u notnu tabelu. LOAD se koristi za ucitavanje vec snimljenih kompozicija. Opcija SAVE vam koristi za snimanje napravljenih melodija na disk.

Od ostalih opcija DELETE vam služi za brisanje vec postojećih ili snimljenih kompozicija sa diska dok Quit ne treba posebno objasnjavati(reset racunara). Sledeci pod meni je EDIT koji takode dobijate pritiskom na desno dugme.

Od korisnih opcija koje tu mozete naci su: CUT pomocu kojeg obiljezavate dijelove kompozicije. Copy služi za copiranje određenog dijela melodije (da npr! ne bi morali ponovo unositi isti dio kompozicije koji ste vec unijeli u racunar) radi sa naredbom CUT.

Pored ove dvije jos bi vam mogle koristiti opcije za promjenu oktava. Promjenu kanala ili ako zelite sviranje vise kanala u isto vrijeme ukljucujete na kvadratice u donjem dijelu ekrana koji su obiljezeni brojevima ili slovima :A,B,C itd.

Treci a ujedno i posljednji skrin je INSTRUMENTS u kojem mozete mijenjati ENVELOPE generator odnosno potpuno mijenjati zvuk

Tu su jos i promjene tona, vibracija i citav niz drugih opcija uz ciju pomoc mozete uraditi od zvuka sve sto zamislite.

Zbog ogranicenja prostora u biltenu nismo u mogucnosti vise pisati o ovome odlicnom muzickom programu.

Napomenucemo samo da je rad sa njim jednostavan i za pocetnika tako da uz malo znanje Engleskog jezika nece biti nekih vecih problema.

Na kraju svakog predstavljanja muzickog programa davacemo mu ocijenu u procentima.

Sonix-u bih dodijelio 70 %.

S	0	0	F	TTTTT	CCCCC	L	U	U	BBBB
SSSSS	0	0	FFF	T	C	L	U	U	B B
S	0	0	F	T	C	L	U	U	BBBB
SSSSS	00000	F	T	T	CCCCC	LLLL	UUU		BBBB

Zbog nedostatka organizovane prodaje softwarea i zbog ocuvanja stalnih cijena na piratskom trzistu odlucili smo da otpocnemo sa radom SOFTCLUBA u kojem ce svaki kupac biltena moci nabavljati programe po stalnim cijenama koje ce biti na snazi. Svaki kupac po prvoj narudbi postaje clan kluba te dobija odredjene popuste pri kupovini programa.

Na slijedecim stranicama objavljujemo katalog programa koje mozete nabaviti unutar naseg SOFTKLUBA. Cijena svakoga USLUZNOG programa je 2500 a IGRE 2000 dinara. Svaka prazna disketa placa se 6000 dinara.

USLUZNI PROGRAMI:

A:

AEGIS AUDID MASTER

AEGIS IMAGES

AEGIS SONIX

ANALYZE 2.0

B:

BODEANS BOUTIES

BASIC AC COPIER

C:

CALLIGRAPHER

D:

DELUXE VIDEO

DELUXE MUSIC

* DIGI PAINT

DESING TEXT

F:

FACE SHOW 1

FONT DISK

G:

GO 64

GRAPHICS STUDIO

H:

HOT LICKS

I:

INSTANT MUSIC

K:

KALEDIOSCOPE

M:

MUSIC DEMO

MSE

ART PACK 1

AZTEC C V 3.30

* AEGIS SONIX 2 (2D)

AEGIS DRAW +

BASIC

DELUXE PAINT 1

DIGI DRUMMER

DYNAMIC CAD

FACE SHOW 2

FORTAN 77

GRABBIT

MACRO ASSEMBLER

MODULA 2

AEGIS ANIMATOR

A-FILER

AEGIS DIGA

BIDRITAM YU

DELUXE PAINT 2

DELUXE PRINT

DYNAMIC DRUMS

FISH 17

FORTH

GRAPHICCRAFT

METACOMCO PASCAL

MAXI PLAN

MS DOS 3.30

N:

NEW MUSIC INSTRUMENTS

P:

PROGRAMERS TOOL DISK

PRO VIDEO

PHOTON PAINT

PC:

DBASE III

PC TOOLS

S:

SEKA ASSEMBLER

SILVER

T:

THE MUSIC STUDIO

THE YELLO MIX

U:

UNICALC

V:

VIDEO SCAPE 3D

VIZAWRITE

MS DOS 3.00

PERFECT SOUND

PC EMULATOR

WORDSTAR

*SCULPT 3D

TEXTCRAFT

VIRUS KILLER

PRISM

PROWRITE

T.PASCAL

SUPER BASE

TV TEXT

VIP PROFESSIONAL

JOIESE
WALLER

IGRE:

ARKANDID

ARENA

BLACK SHADOW

BIG DEAL

BORROWED TIME

CRACK

CHESSMASTER 2000

DARK CASTLE

DEEP SPACE

FLIGHT SIMULATOR 2

FOOTBALL

GAERFILD DEMO

GOLDEN OLDIES

GOLDEN PATH

HACKER 2

HALLEY PROJECT

IMPACT

KARATE KING

LARRY

MONOPOLY

MONKAY B.

MINDWALKER

*ONE ON ONE

PORNO SAN

STRIP POKER

SHANGAI

*SOCCER KING

TYPHOON

THE WAY OF L.D.

THREE MUSKEETIERS

UNINVITED

*WINTER GAMES

PORTS OF CALL

ARCHON 2

ARZON TOMB

BARDS TALE

BRATACASS

BASEBALL

CAPONE

CRAZY CARS

DEFENDER OF THE CROWN

FIRE POWER

FAIRY TALE

GRID START

*GIANA SISTERS

G.B. AIR RALLY

*G.TENNIS

HITCHIKER

INSANITY FIGHT

*JUNGLER DEMO

KNIGHT ORC

L.C.P.

MIKE THE MAGIC D.

MARBLE MADNESS

NINJA MISSION

PINK PANTHER

RALLYE MASTER

SIELENT SERVICE

SINBAD

SDI

THREE STOOGES

TAE KWON DO

*TWO ON TWO

VAMPIRE EMPIRE

WESTERN GAMES

*BARBARIAN

ALIEN FIRES

ARTIC FOX

BAD CAT

BOULDER DASH

*BMX SIMULATOR

*CLEVER & SMART

DRUID II

DISCOVERY

FINAL TRIP

*FERRARI FORMULA 1

GOLF

GUIDE OF TERROR

GRUNCHER F.

HACKER 1

H.F.R.D.

INIDOR SPORTS

JINXTER

LEVIATHAN

LEADERBOARD

MISSION E.

*MANHATAN D.

*OBLITERATOR

POKER

*STAR GLIDER

SUPER HUEY

SPACE PORT

SKY FOX

THE JET

THUNDER BOY

THE PAWN

VADER

INTERCEPTOR F-18

AMIGA BILTEN 17

=====

P O Z I V N A S A R A D N J U

=====

AMIGASI:

Po našem a nadamo se i Vasem misljenju unutar ovoga biltena može se naci za svakoga ponesto. Vjerujemo da ima i onih koji bi željeli da unutar časopisa procitaju i nesto drugo ili cak nesto sto mi pa ni vecina nas nezna. Prema tome spremni smo da upitimo svim zainteresovanima koji zeće da nam pomognu POZIV NA SARADNJU koja bi trajala sve dotle dok bilten i sam izlazi iz stampe. Posto ste svjesni da smo na samom pocetku i da bi nam pomoc u svakom obliku veoma pomogla zelimo podstaknuti sve one koji misle da bi nesto mogli napisati i to objaviti u našem i Vasem biltenu. Sto se tice naknade za napisane tekstove unutar bilo koje rubrike necemo pruzati neku veliku sumu jer smo umogucnosti da pruzimo samo simbolinih 200 din. po kucanoj stranici uz naravno zagarantovana sva autorska prava. Nadamo se da ova "smijesna" suma koju nudimo neće otjerati mnoge mlade entuzijaste koji se bave racunarstvom i koji zeće a nemaju mogucnosti da objave rezultate svoje "mozgaske aktivnosti". U obzir dolaze svi tekstovi koji se ticu iskljucivo AMIGA racunara bilo oni kratki ili dugi i bilo oni pisani o korisnickim ili zabavnim programima odnosno korisnim savjetima.

Jedino sto trazimo od budicnih saradnika je da sve sto zeće da objave bude pisani na SH-HS jeziku (kako se nebi trudili oko prevoda) i da nas predhodno obavjeste telefonski ili pismeno o onome sto zeće da pisu kako nebi doslo do zabune u salucaju da je taj prilog vec objavljen ili je spreman za objavu.

AMIGA BILTEN 18

Ujedno dajemo obavjestenje svima onima koji su zadovoljnji ili nezadovoljni Biltenom i svima onima koji imaju nesto da pitaju redakciju i nase strucne saradnike da ce se u iducim brojevima na ovoj strani nalaziti rubrika pod nazivom P O S T A u kojoj ce mo objavljivati sva pristigla pisma bilo ona napisana i ispunjena pohvalama i epitetima ili bilo ona pisana sa ogorcenjem i grdnjama. Unutar ove rubrike takodje planiramo objavljivati i vase sugestije i predloge u pogledu biltena i takodje odgovore na postavljena pitanja.

Nadamo se da ce vecina Vas procitati ovu rubriku i da ce naci za korisno da nam se javi jednim pismom ili dopisnicom jer su nam uistinu Vasi savjeti i prijedlozi prijeko potrebni.

Adrese i telefone na koje se mozete javiti i ostvariti kontakt sa redakcijom nalaze se na stranici sa sadrzajem.

NADAMO SE VEOMA USPJESNOJ
SARADNJI.

V A S A R E D A K C I J A

M	M	AAAAA	L	I	00000	GGGGG	L	AAAAA	SSSSS	I
MM	MM	A A	L	I	0 0	G	L	A A	S	I
M MM M	AAAAA	L	I	0 0	G GG	L	AAAAA	SSSSS	I	
M M	A A	L	I	0 0	G G	L	A A	S	I	
M M	A A	LLLL	I	00000	GGGGG	LLLL	A A	SSSSS	I	

Posebna pogodnost za citaoce Amiga biltena je mogucnost objave malih oglasa u nasem skromnom casopisu.

Bilten citaju iskljucivo vlasnici Amiga racunara odnosno oni kojima je namjenjen Vas oglas.

Zbog nemogucnosti stampe u koloru kolor oglase necemo moci objavljivati stim da oglasi sa slikom dolaze u obzir.

Naj veci oglas nece moci prelaziti dvije stranice ali svi oni koji se na taj nacin budu oglasavali imace poseban popust. Cijena malih oglasa je srazmjerno niska u odnosu na ostale kompjuterske casopise.

Svaka rijec u oglasu se placa po 300 dinara stim da za sliku placate po centrimetrima velicine zauzetim u oglasu. To je relativno niska cijena kada pogledamo cijenu recimo u MOM MIKRU gde vas jedna rjec staje citavih 1000 dinara.

1 CM oglasa sa slikom 7000 dinara

Ukoliko objavljujete vise od 5 cm onda je cijena 1 cm 5000 dinara.

1/4 citave stranice 60000 dinara

1/2 stranice 100000 dinara

Ukoliko zakupljujete citavu stranicu cijena je 150000 dinara.

Poredena radi u MIKRU za 15 starih miliona mozete zakupiti oko 7 cm oglasa.

=====

VAZNO !!!

VAZNO !!!

VAZNO !!!

VAZNO !!!

=====

Citaoci:

Ukoliko uplatite sumu koja je naznacena na prilozenoj uplatnici osigurali ste sebi (platili) naredni broj AMIGA BILTENA.

U protivnom smatramo da Vas BILTEN ne zanima te ga vise necemo ni slati na Vasu adresu.